



Universidad Nacional Autónoma de
México



Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Computación

Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

GRUPO: 03

Semestre 2022-1

Bitácora

Fecha de Entrega: 09/12/21

Integrante:

1. Meza Vega Hugo Adrián

Número de cuenta: 314344580

Email: hamv1509@gmail.com

Grupo Laboratorio: 07

Grupo de teoría: 03

Las fechas son de acuerdo al avance realizado con cada tarea y posteriormente se subieron los archivos terminados y sus distintas versiones al repositorio de GitHub.

14 de octubre de 2021

Primer commit y creación del repositorio, Carga de primera y segunda entrega del proyecto final.

Archivos de propuesta, boceto y personaje.

30 de octubre de 2021

Diseño de escenario, casa y pantano de shrek.

3 de noviembre de 2021

Edición de modelos a utilizar en el proyecto final.

Modelo de la casa, árboles, vegetación y diversos elementos que aparecerán en el mapa.

20 de noviembre de 2021

Diseño y creación de skybox para día y noche utilizando blender.

23 de noviembre de 2021

Se cargaron animaciones Simples de aves y avión despegando. Se automatizaron animaciones de las carretas consideradas ahora complejas. Se diseñó el cambio de skybox. Se agregaron las imágenes para skybox de DIAY NOCHE. Se agregaron los modelos en blanco (sin texturas) de los pájaros (animaciones simples).

24 de noviembre de 2021

Modelo de Carretas terminado, texturas para las carretas y el personaje asociado a ellas. Modelo del helicóptero terminado, Edición del modelo dragón terminado, texturas aplicadas para helicóptero y dragón.

Se agregaron luces al interior de la casa de shrek. Además, se implementó la opción de encender y apagar las luces con el teclado.

24 de noviembre de 2021

Completo texturizado del mapa y sus elementos, Texturas para objetos y colocación en posición final.

25 de noviembre de 2021

Modelos separados del personaje shrek. Separados como cuatro partes, pie izquierdo y derecho, brazo izquierdo y derecho, tronco con cuello y cabeza, además del modelo completo.

25 de noviembre de 2021

Implementación de carretas, cámaras, luces y personaje principal. Se agregaron las carretas con su animación completa, Shrek con su jerarquía y animación, automatización de luces a partir del skybox y la cámara en tercera persona con opción a ser una aérea. Implementación del cambio para 3 persona, funciones y variables extras.

Corrección de fallo a la hora de cambiar de skybox.

25 de noviembre de 2021

Archivos para la banda sonora y el efecto de coche. Archivos extra para la biblioteca irrKlang. Esta biblioteca extra añadida irrKlang.lib. se usará para el manejo de la banda sonora y efectos de sonidos.

Implementaciones finales del proyecto, pruebas y corrección de errores.

30 de noviembre de 2021

Opción de reproducir el sonido de fondo por medio del teclado.

Con el programa blender, se modificó el modelo del dragón para separar las alas.

3 de diciembre de 2021

Implementación de la jerarquía de las alas para el modelo del dragón.

5 de diciembre de 2021

Implementación de la animación de las alas del dragón. Ahora el dragón vuela de un lado a otro, siguiendo la función seno y con movimiento en sus alas.

7 de diciembre de 2021

Se agregó efecto de sonido a las águilas que están planeando sobre el mapa.